PENGARUH MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS KEARIFAN LOKAL GRESIK TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ratih Novitasari[1], Nourma Yunita[2], Wahyu Hadi Purwanto[3], Siti Churotun A'yun[4], Noviliana Vitri Wulansari[5]
[1234]FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik
[1]rthnovi94@gmail.com, [2]nourta83@umg.ac.id, [3]cak.wahyu.10@gmail.com, [4]ayunchurotun89@gmail.com

ABSTRACT

Writing is a language skill used for indirect communication. Among the various types of writing taught in schools, narrative writing is a competency that 5th-grade students must master. However, the narrative writing skills of elementary school students remain relatively low. Consequently, there is a need for instructional media that can support the process of teaching narrative writing. One medium proven effective for this purpose is a serial picture medium based on local wisdom. This study aims to develop a serial picture medium based on the local wisdom of Gresik to improve the narrative writing skills of 5th-grade students. The research employed a Research and Development method to create the medium and a quasi-experimental design to test its effectiveness. The study was conducted at UPT SDN 17 Gresik, with class VA serving as the control group and class VB as the experimental group. The results indicate that the serial picture medium based on Gresik's local wisdom improved students' narrative writing performance, raising the score from 68.10 to 87, an increase of 22%. This demonstrates that the use of this medium effectively enhances students' learning outcomes in narrative writing.

***Keywords**: Serial Picture Media, Narrative Text Writing, Gresik Local Wisdom*

ABSTRAK

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Di antara berbagai jenis tulisan yang diajarkan di sekolah, menulis teks narasi menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas 5. Namun, kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran menulis teks narasi. Salah satu media yang telah terbukti efektif dalam pembelajaran menulis narasi adalah media gambar berseri berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik untuk meningkatkan kemampuan menulis teks narasi siswa kelas 5. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development untuk mengembangkan media dan kuasi-eksperimen untuk menguji

efektivitasnya. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 17 Gresik dengan kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis teks narasi, yaitu dari 68,10 menjadi 87, atau naik sebesar 22%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis teks narasi.

Kata Kunci: Media Gambar Berseri, Menulis Teks Narasi, Kearifan Lokal Gresik

A. Pendahuluan

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam membentuk keterampilan berbahasa siswa sekolah dasar, salah satunya keterampilan menulis. Menulis termasuk salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan ekspresif, yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan orang lain (Maharani et al., 2024). Di antara berbagai jenis tulisan yang diajarkan di sekolah dasar, menulis teks narasi menjadi salah satu kompetensi yang harus dikuasai siswa kelas lima karena menulis narasi menuntut siswa untuk menyusun ide, peristiwa, dan tokoh secara runtut berdasarkan urutan waktu.

Namun, pada kenyataannya, kemampuan menulis narasi siswa sekolah dasar masih tergolong rendah (Salam et al., 2025). Penelitian yang dilakukan oleh Basit et al. (2025) melaporkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat secara koheren, serta menggunakan ejaan dan tanda baca yang tepat ketika menulis karangan narasi. Rendahnya kemampuan menulis narasi ini erat kaitannya dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan membantu siswa menyusun kerangka cerita (Permata & Indihadi, 2025; Rahma et al., 2025). Selain itu, pembelajaran menulis yang hanya mengandalkan metode ceramah dan contoh karangan pada buku teks cenderung membuat siswa pasif dan kesulitan menuangkan gagasan secara runtut (Kurnia & Altaftazani, 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan asesmen awal yang dilakukan terhadap 21 siswa kelas lima di UPT

SDN 17 Gresik, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan menyusun rangkaian peristiwa secara runtut. Hasil asesmen awal menunjukkan bahwa 14 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan 7 siswa telah mencapai kriteria ketuntasan. Hasil tersebut mengartikan bahwa terdapat 63,6% siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil tulisan siswa juga menunjukkan beberapa kendala, antara lain, siswa kesulitan menentukan ide cerita, mengembangkan rangkaian peristiwa dari awal hingga akhir, menggambarkan tokoh dan latar, serta menghubungkan antarkalimat sehingga menjadi cerita yang utuh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan stimulus yang dapat membantu mengembangkan dan mengorganisasikan gagasan sebelum menuangkannya dalam bentuk tulisan.

Salah satu media yang telah terbukti efektif dalam pembelajaran menulis narasi adalah media gambar berseri. Media gambar berseri adalah rangkaian gambar yang menampilkan suatu peristiwa secara berurutan, sehingga membantu siswa memahami alur cerita dan mempermudah proses penuangan ide ke dalam tulisan (Amami, 2024; Lailia et al., 2026). Penelitian yang dilakukan oleh Pujiyanti et al. (2026) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa, khususnya dalam hal kelengkapan struktur, penggunaan kosakata, serta ketepatan ejaan dan tanda baca, di mana ketuntasan belajar naik menjadi 90%. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Anggraeni et al. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berseri mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa yang awalnya 51,57 menjadi 82,36.

Meskipun gambar berseri terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa kelas lima sekolah dasar, sebagian besar media gambar berseri yang dikembangkan dalam penelitian-penelitian terdahulu masih menggunakan tema-tema umum yang belum mengangkat kekayaan budaya dan kearifan lokal daerah tempat siswa tinggal. Padahal, pengintegrasian kearifan lokal ke dalam media pembelajaran dipandang penting karena mampu menghadirkan

pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan dekat dengan pengalaman hidup siswa (Bansoe et al., 2026; Fajri et al., 2026). Kearifan lokal juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan identitas budaya siswa sejak usia sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Sya'bana (2025) mengemukakan bahwa media pembelajaran dengan kearifan lokal terbukti mampu meningkatkan capaian akademik sekaligus menumbuhkan kecintaan siswa terhadap budaya daerahnya sendiri.

Kabupaten Gresik memiliki kekayaan kearifan lokal yang dapat diangkat sebagai konten media pembelajaran, di antaranya seni lukis lampion khas Damar Kurung, tradisi Pasar Bandeng yang diselenggarakan menjelang Hari Raya, serta ritual Malam Selawe di bulan Ramadan yang berkaitan dengan sejarah penyebaran Islam oleh Sunan Giri. Kekayaan budaya tersebut berpotensi besar dijadikan tema cerita bergambar yang tidak hanya melatih keterampilan menulis narasi, tetapi juga mengenalkan dan melestarikan identitas budaya lokal kepada generasi muda. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media gambar berseri bermuatan kearifan lokal Gresik untuk pembelajaran menulis narasi sekaligus menguji efektivitasnya secara eksperimental.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik dengan pendekatan *Research and Development* (R&D), serta menguji pengaruh penggunaannya terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa kelas lima sekolah dasar melalui desain kuasi-eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa produk media pembelajaran inovatif sekaligus bukti empiris mengenai efektivitasnya, serta menjadi alternatif solusi bagi guru dalam mengintegrasikan muatan kearifan lokal ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* yang dipadukan dengan desain kuasi-eksperimen. Pendekatan *Research and Development* digunakan untuk

menghasilkan produk berupa media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik, sedangkan desain kuasi-eksperimen digunakan untuk menguji efektivitas produk terhadap kemampuan menulis teks narasi siswa (Yunimuninggar & Fardhani, 2023). Penggabungan kedua jenis penelitian tersebut dilakukan karena penelitian ini tidak hanya bertujuan mengembangkan produk berupa media pembelajaran, tetapi juga menguji efektivitas media yang telah dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian diawali dengan tahap pengembangan media menggunakan metode *Research and Development*, kemudian dilanjutkan dengan metode kuasi-eksperimen untuk mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran yang dihasilkan (Suwari et al., 2026).

Tahap penelitian pengembangan dilakukan dengan tujuan menciptakan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik yang layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan analisis masalah yang dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas lima, mengumpulkan data mengenai kearifan lokal Gresik yang relevan untuk dijadikan tema cerita bergambar, desain produk berupa penyusunan *storyboard* dan ilustrasi gambar berseri, uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, uji coba pada kelompok kecil siswa kelas lima sekolah dasar, serta tahap evaluasi setelah mendapatkan saran dari ahli materi dan ahli media terkait kekurangan dari media gambar berseri yang telah dibuat. Penilaian ahli materi mencakup kesesuaian materi dan soal yang ditampilkan dengan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan penilaian ahli media mencakup penilaian tampilan media pembelajaran dan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran. Kriteria persentase hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

Persentase Penilaian	Kategori Kelayakan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: Khoiruddin & Iskandar (2024)

Uji efektivitas produk menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *non-equivalent control group design*. Penelitian kuantitatif adalah strategi ilmiah yang berpusat pada pengukuran angka, pengkajian statistik, dan pengujian asumsi penelitian untuk menghasilkan penelitian yang berdasarkan fakta, terstruktur, serta berlaku secara umum (Ondeng et al., 2026). Desain kuasi-eksperimen dipilih karena subjek penelitian berupa kelas yang telah terbentuk secara alami, sehingga tidak memungkinkan dilakukan randomisasi penuh terhadap individu siswa (Sutrisno et al., 2022). Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas lima UPT SDN 17 Gresik. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan kesetaraan akademik antarkelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol berjumlah 21 siswa dan kelas VB sebagai kelas eksperimen berjumlah 21 siswa. Pada kelas eksperimen diberlakukan tindakan berupa aktivitas belajar dengan memanfaatkan media gambar berseri, sedangkan pada kelas kontrol diberlakukan aktivitas belajar konvensional yang biasa diimplementasikan di kelas.

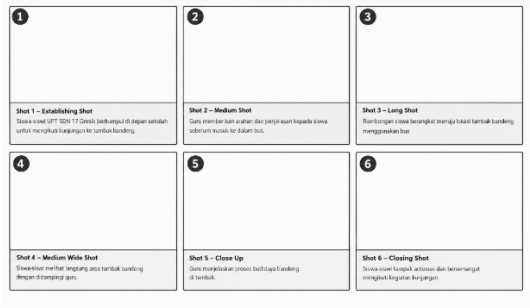
Pengumpulan data dilakukan menggunakan tiga teknik, yaitu tes menulis teks narasi berupa *pretest* dan *posttest* yang dinilai menggunakan rubrik penilaian, lembar validasi ahli media dan ahli materi dengan angket berskala Likert 1 – 4 untuk menilai kelayakan produk sebelum diujicobakan, serta angket respons siswa untuk mengukur kepraktisan dan kemenarikan media gambar berseri setelah digunakan dalam pembelajaran. Data hasil validasi ahli dan angket respons siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif, sedangkan data hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji t, serta uji N-gain untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan menulis narasi pada masing-masing kelompok.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil studi memperlihatkan bahwa perancangan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik menggunakan aplikasi Canva. Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan menggunakan model ADDIE, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan materi yang digunakan. Tahap perancangan terdiri dari dua tahapan, yaitu perancangan materi dan perancangan desain media.

Pada perancangan materi, materi yang digunakan pada media pembelajaran gambar berseri disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas lima sekolah dasar. Tema yang digunakan adalah Tambak Bandeng, Rumah Batik, Hiasan Kampung, dan Pantai. Sedangkan pada tahap perancangan desain atau *storyboard* digunakan aplikasi Canva. *Storyboard* memuat rancangan visual setiap adegan yang menunjukkan tokoh, latar, aktivitas, dan peristiwa dalam cerita. Selain itu, *storyboard* juga memuat penjelasan singkat mengenai peristiwa yang terjadi pada setiap gambar, budaya dan kebiasaan masyarakat setempat yang ditampilkan dalam cerita, serta kegiatan yang akan dilakukan siswa pada media gambar berseri tersebut.



Gambar 1. *Storyboard* Media Gambar Berseri Berbasis Kearifan Lokal Gresik

Storyboard yang telah dirancang kemudian diwujudkan menjadi media gambar berseri berbasis kearifan lokal menggunakan Canva AI pada tahap pengembangan.



(a) (b)
Gambar 2. Tampilan Media Gambar Berseri Berbasis Kearifan Lokal Gresik (a) Kunjungan Tambak Bandeng, (b) Bertemu Petani Tambak Bandeng

Setelah produk awal selesai, dilaksanakan penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum digunakan dalam uji coba. Rekapitulasi hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

Skor

Aspek Yang Dinilai	n	N	Persentase (%)	Keterangan
Tampilan	19	20	95	Sangat Layak
Desain dan Tata Letak	18	20	90	Sangat Layak
Kualitas Gambar Berseri	19	20	95	Sangat Layak
Kearifan Lokal	19	20	95	Sangat Layak
Penggunaan Media	19	20	95	Sangat Layak
Inovasi dan Kreativitas	18	20	90	Sangat Layak
Total	112	120	93,3	

Berikut adalah data hasil uji validasi ahli materi terhadap media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase (%)	Keterangan
	n	N		
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	19	20	95	Sangat Layak
Isi Alur Cerita	26	28	92,8	Sangat Layak
Kearifan Lokal	20	20	100	Sangat Layak
Kebahasaan	19	20	95	Sangat Layak
Pembelajaran Menulis Narasi	12	12	100	Sangat Layak
Total	96	100	96	

Setelah produk dinyatakan layak, dilakukan tahap implementasi berupa uji coba pada siswa kelas lima dengan jumlah 56 siswa dengan menggunakan skala Likert 1 – 4 pada angket uji coba. Berikut data hasil uji coba pada siswa.

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Coba Siswa

Aspek Yang Dinilai	Skor		Persentase (%)	Keterangan
	n	N		
Tampilan Media	293	320	91,56	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	294	320	91,87	Sangat Layak
Isi dan Kearifan Lokal	293	320	91,56	Sangat Layak
Manfaat Media	227	240	94,58	Sangat Layak
Total	1107	1200	92,25	

Terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan setelah peneliti melakukan uji validasi serta pengujian produk. Apabila hasil validasi dan uji coba produk menunjukkan kategori sangat layak, media gambar berseri berbasis kearifan lokal dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, media yang dikembangkan masih memiliki kemungkinan kekurangan sehingga perlu dilakukan revisi dalam skala kecil untuk menyempurnakan produk. Perbaikan dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi selama proses validasi.

Saran dari ahli media berupa petunjuk penggunaan media perlu disederhanakan supaya mudah dipahami oleh siswa secara mandiri,

sedangkan saran dari ahli materi berupa kalimat dan kosakata dalam media perlu disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa serta menggunakan bahasa yang sederhana.



(a) **(b)**

Gambar 3. Perbaikan Petunjuk Penggunaan Media Gambar Berseri (a) Tampilan Sebelum di Revisi, (b) Tampilan Setelah di Revisi

Setelah pengembangan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik selesai, penelitian dilanjutkan ke tahap uji efektivitas media menggunakan metode kuasi-eksperimen. Uji efektivitas tersebut bertujuan untuk melihat dampak penerapan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik terhadap hasil belajar siswa dalam menulis narasi. Penelitian kuasi-eksperimen dilaksanakan dalam dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Penelitian di kelas eksperimen diterapkan menggunakan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional berupa ceramah. Penelitian dilaksanakan di UPT SDN 17 Gresik dengan kelas VA sebanyak 21 siswa dan kelas VB sebanyak 21 siswa.

Data nilai hasil belajar siswa didapatkan melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan setelah penerapan media gambar berseri. *Pretest* dilaksanakan untuk melihat kompetensi dasar siswa sebelum menggunakan media gambar berseri, sedangkan *posttest* dilaksanakan untuk melihat hasil belajar siswa dalam menulis narasi. Berdasarkan hasil *pretest*, rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 68,10 dan kelas kontrol sebesar 70,67. Nilai tersebut memperlihatkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan yang setara sebelum perlakuan diberlakukan. Setelah proses pembelajaran selesai, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan nilai pada dua kelas. Namun, kelas eksperimen menunjukkan nilai yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil *posttest* kelas eksperimen mencapai 87, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 79,62.

Selain itu, total siswa yang menyentuh Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) pada kelas eksperimen lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Sebanyak 20 siswa dinyatakan tuntas di kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol hanya 13 siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Setelah mendapatkan data hasil belajar siswa, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Sebelum uji hipotesis dilaksanakan, penelitian ini melaksanakan uji normalitas dan uji homogenitas pada data penelitian. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Analisis uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk terhadap data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut adalah data hasil uji normalitas.

Tabel 5. Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Siswa	Pretest Kelas Kontrol	,076	21	,200*	,984	21	,971
	Pretest Kelas Eksperimen	,080	21	,200*	,982	21	,947
	Posttest Kelas Kontrol	,150	21	,200*	,926	21	,114
	Posttest Kelas Eksperimen	,141	21	,200*	,941	21	,227

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi lebih tinggi dari 0,05, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data hasil penelitian terdistribusi normal. Setelah uji normalitas dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians dari dua kelompok data yang dibandingkan bersifat homogen atau sama. Analisis uji homogenitas menggunakan uji Levene. Uji ini dilakukan sebagai salah satu prasyarat dalam analisis statistik parametrik, yaitu uji t.

Tabel 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,045	1	25	,834

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,834 > 0,05. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tergolong homogen. Berdasarkan hal tersebut, kedua kelas memiliki karakteristik data yang sebanding sehingga layak digunakan dalam metode kuasi-eksperimen. Tahap selanjutnya adalah analisis data menggunakan uji t. Uji t bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua kelompok data yang dibandingkan. Di dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil uji t digunakan untuk menentukan apakah perbedaan yang diperoleh signifikan secara statistik atau hanya terjadi secara kebetulan.

Tabel 7. *Independent Samples Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Siswa	Equal variances assumed	10,965	,002	-5,722	40	,000	-16,333	2,855	-22,103	-10,564
	Equal variances not assumed			-5,722	28,798	,000	-16,333	2,855	-22,174	-10,493

Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Berdasarkan hal tersebut, H_0 ditolak serta H_1 diterima, yang berarti terdapat dampak nyata pemanfaatan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik terhadap hasil belajar siswa dalam menulis teks narasi.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik dan mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar dalam menulis teks narasi. Proses pengembangan media gambar berseri ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Setelah proses perancangan media selesai serta media dinyatakan layak digunakan oleh ahli media dan ahli materi, penelitian dilanjutkan dengan pengujian efektivitas melalui metode kuasi-eksperimen. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berseri berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa dalam menulis teks narasi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Handoko et al. (2020) yang menggunakan metode *Research and Development* untuk mengembangkan media pembelajaran dan dilanjutkan dengan kuasi-eksperimen untuk menguji efektivitas media tersebut.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa dengan mempertimbangkan kondisi pembelajaran di kelas. Berdasarkan data prapenelitian, kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga siswa kesulitan dalam menentukan ide cerita, mengembangkan rangkaian peristiwa, serta menghubungkan antar kalimat menjadi cerita yang utuh. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa menjadi kurang semangat dalam belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Islamiah & Akbar (2022) yang menyatakan bahwa salah satu penyebab siswa kurang semangat dalam belajar dan terlihat pasif adalah karena guru belum menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran terlihat monoton.

Selanjutnya adalah tahap desain. Tahap ini dilaksanakan dengan merancang tampilan media, alur cerita, serta evaluasi. Perancangan media disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar supaya pembelajaran berlangsung lebih menarik dan interaktif. Kemudian, pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik dan dievaluasi melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96 dari ahli materi dan 93,3 dari ahli media. Sementara itu, hasil uji coba ke siswa memperoleh persentase sebesar 92,25. Ketiga hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hal tersebut, media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Rohmah et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dengan kelayakan 81% sampai 100% termasuk kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa modifikasi.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran menggunakan metode ceramah. Selama kegiatan pembelajaran, dilakukan pemberian *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar menulis teks narasi. *Pretest* diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan, sementara *posttest* bertujuan mengukur pencapaian belajar setelah perlakuan diberikan. Hasil kedua tes tersebut kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnabila et al. (2024) yang menyatakan bahwa perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan hasil

belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data penelitian terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan terpenuhinya asumsi analisis statistik parametrik. Berdasarkan data hasil belajar siswa, didapatkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang menyatakan bahwa data hasil belajar siswa memenuhi asumsi normalitas. Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan nilai sebesar ... > 0,05 sehingga varians pada data kedua kelas dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan *independent samples t-test*.

Hasil uji t terhadap hasil belajar siswa menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05. Berdasarkan hal tersebut, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik dan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang meningkat dari 68,10 menjadi 87, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 70,67 menjadi 79,62.

Peningkatan hasil belajar tersebut mengindikasikan bahwa penerapan media gambar berseri berbasis kearifan lokal Gresik berpotensi membantu siswa dalam menulis teks narasi secara lebih efektif. Hal ini dikarenakan gambar berseri membantu siswa memahami urutan peristiwa, menentukan tokoh, mengembangkan alur, serta menyusun ide menjadi cerita yang runtut. Sementara itu, unsur kearifan lokal menghadirkan situasi, tradisi, dan nilai budaya yang telah dikenal siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam membangun imajinasi dan mengembangkan gagasan menjadi sebuah narasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rafidah et al. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan

media gambar berseri menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menarik serta membantu siswa memahami urutan peristiwa dan mengembangkan ide cerita.

Penggunaan media gambar berseri dapat mengurangi kesulitan siswa dalam menentukan ide awal dan mengembangkan cerita karena siswa memiliki panduan visual yang jelas. Siswa tidak hanya mengandalkan imajinasi, tetapi juga dapat mengamati setiap gambar untuk menemukan hubungan antarperistiwa dan menyusunnya menjadi cerita yang utuh. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al. (2026) yang menunjukkan bahwa media visual yang disajikan secara berurutan mampu merangsang imajinasi serta meningkatkan motivasi siswa dalam menulis.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan yang telah dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa media gambar berseri berbasis kearifan lokal dinyatakan sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran menulis teks narasi. Hasil analisis kuasi-eksperimen memperlihatkan bahwa penggunaan media gambar berseri berbasis kearifan lokal memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan dari 68,10 menjadi 87 atau sebesar 22%. Sementara kelas kontrol juga menunjukkan peningkatan pada nilai hasil belajar, tetapi nilai yang didapatkan masih berada di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media gambar berseri dengan mengangkat berbagai bentuk kearifan lokal dari daerah yang berbeda, sehingga materi pembelajaran lebih beragam dan sesuai dengan lingkungan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Amami, D. Y. (2024). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi pada Siswa Kelas VII-B SMP Muhammadiyah 8 Batu dengan Menggunakan Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, *5*(2), 57–64. https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jppg.v5i2.27315

Anggraeni, H., Putriyanti, L., Dasar, G. S., & Tengah, J. (2026). Pengaruh Penggunaan Gambar Seri sebagai Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Menulis

Narasi pada Siswa Kelas IV SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *10*(1), 133–143.

Bansoe, N. K., Tahir, M., & Gazali. (2026). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Eksposisi Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas V SDN Siumbatu. *Jurnal Sekolah*, *10*(3), 825–837. https://doi.org/https://doi.org/10.24114/hz4hr717

Basit, T. A., Prawiyogi, A. G., & Widyastuti, H. (2025). Analisis Kesulitan Menulis Karangan Narasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Cikampek Barat II. *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, *10*(September), 52–57. https://doi.org/https://doi.org/10.36805/1gkq2707

Fajri, M., Rokhayah, S., Munadliroh, Wasino, & Aricindy, A. (2026). Pengaruh Integrasi Kearifan Lokal dalam Praktik Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review Tahun 2020-2026. *Jurnal Media Akademik*, *4*(5). https://doi.org/https://doi.org/10.62281/zds2mg78

Handoko, B., Hadromi, & Septiyanto, A. (2020). Pengembangan Peraga Pembelajaran Sistem Pengisian untuk Meningkatkan Hasil Belajar SIswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, *13*(1), 23–29. https://doi.org/https://doi.org/10.20961/jiptek.v13i1.22260

Islamiah, D., & Akbar, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *12*(1), 16–24.

Khoiruddin, M. A., & Iskandar, R. (2024). Pengembangan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Materi Sistem AC. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, *7*(November), 194–214.

Khoirunnabila, A. I., Oksanda, R. A., & Indayati, T. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTsN 1 Sidoarjo Sebelum dan Sesudah Penerapan Media Pembelajaran ICT. *Inspirasi: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *1*(1), 78–87. https://doi.org/https://doi.org/10.69836/inspirasi-jpk.v1i1.55

Kurnia, N., & Altaftazani, D. H. (2021). Pembelajaran Menulis Karangan Narasi Sederhana pada Siswa SD Kelas v dengan Menggunakan Pendekatan Experiental Learning Berbantuan Media Gambar Seri. *Collase: Creative of Learning Students Elementary Education*, *04*(01), 65–72.

Lailia, F., Mudzanatun, & Basyar, M. A. K. (2026). Analisis Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Gambar Berseri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Dasar, *11*(03), 351–364.

Maharani, D., Permata, T., Harahap, S. H., Negeri, U., Medan, K., Utara, P. S., & Maharani, D. (2024). Penerapan Keterampilan Bahasa Produktif: Bericara dan Menulis. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, *2*(1), 278–282. https://doi.org/https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1737

Ondeng, S., Rahman, U., Islam, U., & Alauddin, N. (2026). Konsep Dasar Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *10*(1), 140–146. https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.35817

Permata, R. G., & Indihadi, D. (2025). Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 390–399.

Pujiyanti, Sitorus, F. R., & Ningsih, W. (2026). Implementasi Media Gambar Berseri untuk Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD Negeri Lae Saga. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *10*(1), 11–21.

Rafidah, A. A., Cahyono, B. E. H., & Huda, M. B. (2026). Kemampuan Menulis Narasi dengan Menggunakan Media Gambar Berseri pada Siswa Kelas 4 SDN Babadan 01 Kecamatan Balerejo Kabupaten Madiun. *Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *05*, 140–150.

Rahma, A. R., Wulan, N. S., & Rosmana, P. S. (2025). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(02), 214–225.

Rohmah, I., Prahastuti, E., Kusumawardani, H., & Aini, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Menggunakan Canva pada Materi Teknik Menjahit Gaun Wanita. *Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga Dan Busana*, *19*(1), 1–12.

Salam, R., Faisal, M., & Nuristiqomah, R. C. (2025). Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Round Table Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(2), 348–357.

Sutrisno, T., Irwandi, & Hasan, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Melalui Aplikasi Zoom Terhadap Berpikir Kritis dan Persepsi Siswa Dalam Pembelajaran IPA DI SMP Negeri 1 Ujan Mas. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, *08*(01), 10–23. https://doi.org/https: 10.22437/bio.v8i1.13955.

Suwari, M. I. D., Sudjimat, D. A., &

Sriani, S. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Elemen Gambar Teknik Kelas 10 SMK. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *5*(5), 115–126. https://doi.org/10.31004/anthor.v5i5.1301

Yunimuninggar, T. D., & Fardhani, I. (2023). Development of Uno Stacko Games-Based Learning Media Integrated with QR Code on the Material of the Human Respiratory System in Increasing Interest and Understanding of Concepts for Grade VIII Middle School Students. *Journal Of Science Education Research*, *8*(1), 11–23. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jser.v8i1.64701